



Panzer auf Hügeln sehen und schießen weiter, im Bunker links verschanzen sich Infanteristen der Vion-Nomaden.



Die Energiewaffe fällt bei Gewittern oft aus.



Flammenwerfer sind gegen Kampfboter nutzlos.

Brutaler Bodengewinn

GROUND CONTROL 2

Der erste Teil blieb zu Unrecht ein Geheimtipp. Mit viel Taktik und grafischen Knalleffekten soll der Nachfolger Strategen begeistern.



Erdlinge sind böse! Zumindest im Echtzeit-Taktikspiel **Ground Control 2** der schwedischen Entwickler Massive Development. Als Captain Jacob Angelus der Nordstern-Allianz arbeiten Sie nicht etwa für eine Versicherung, sondern verteidigen Ihren Heimatplaneten Morningstar gegen die aggressiven Schergen des irdischen Imperiums. Außerdem tauchen später im Spiel noch die mysteriösen Viron-Nomaden auf. Basisbau, Forschung oder Ressourcen-Management fehlen in **Ground Control 2**, stattdessen geht's in jeder der 24 geplanten Missionen sofort auf dem Schlachtfeld zur Sache.

Der Vorgänger **Ground Control** war eines der ersten 3D-

Strategiespiele und floppte trotz vieler Innovationen. Teil zwei lockt mit Sichtlinien und Wetter-Wirkungen vor allem Taktik-Profis in die Schlachten um Gebäude und Landezonen.

Am Fenster zum Schlachtfeld

Häuser sollen in **Ground Control 2** nicht nur als Landschaftsschmuck dienen. In Gebäuden verschanzte Soldaten halten mehr aus und sehen weiter – allerdings nur aus dem Fenster, hinter dem sie gerade sitzen. Dadurch können sich Feinde durch die Hintertür zu einem Scharfschützen im obersten Stockwerk schleichen und ihn erledigen.

Mit Sichtfeldern nimmt es **Ground Control 2** ganz genau:

Der Kriegsnebel soll Ihre Männer nicht nur von allen Seiten umgeben, sogar nach oben wird die Sicht trübe. Dadurch kreisen etwa Aufklärungshelikopter ungesehen über Feindverbänden und Bombenangriffe werden zu echten Überraschungen.

Knietief im Matsch

Jacob Angelus und seine Männer kämpfen in Städten, Eis- und Sandwüsten, Sümpfen sowie auf sonnigen Inseln. Der Landschaftstyp hat dabei ebenso Auswirkungen auf die Kampfkraft wie das Wetter: Im Schnee kommen Kettenfahrzeuge besser voran, ein Gewitter legt Energiewaffen manchmal lahm. Da sich die Witterung ständig ändern kann, müssen Sie während einer Schlacht auf alles gefasst sein. Vielleicht dreht mit dem Wetter sogar das Kriegsglück, denn auch der Gegner leidet im Regen unter schlechter Sicht.

Die Zahl der extrem wichtigen Formationen wurde für

Ground Control 2 auf sechs verdoppelt. Selbst in schwerem Gelände sollen die Männer stets im Glied bleiben – verbesserter KI sei Dank. Die sorgt auch dafür, dass unterlegene Computergegner fliehen, um sich im Schutz eines Hügels oder Waldes neu zu formieren. In bis zu zehn Gruppen (Squads) fassen Sie Ihre Leute zusammen, um den Überblick zu behalten. Maximal sind 200 Kämpfer gleichzeitig im Feld.

MS

GROUND CONTROL 2

Genre: Echtzeit-Taktikspiel
Termin: 2. Quartal 2004
Entwickler: Massive Development
Potenzial: Gut

Markus Schwerdtel: »Mit peniblen, genauen Sichtlinien, Formationen und vielen taktischen Feinheiten sprechen die Entwickler vor allem Profis an. Die dürften sich auch nicht am doch etwas sterilen Grafikstil stören. Hoffentlich wird die hakelige Kamerasteuerung des Vorgängers noch deutlich verbessert.«



► GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK A29